Feudal

Feudal Roleplaying

Содержание

1 Предисловие
2 Рождение
3 Мир
4 Война
5 Арсенал
6 Персонал
7 Бестиарий

Ivet

Предисловие

Здравствуйте, заранее поблагодарю вас за то, что вы решили пожертвовать своим временем ради прочтения этой книги, надеюсь я смогу вас заинтересовать и предложить некоторые интересные идеи. Итак, начну я с ответов на пару вопросов.

Что это? – Да, это очередная любительская система, точнее первая, написанная за несколько недель альфа версия. Система о жизни и приключениях в Феодальной Европе XII-XV веков. Может играть по средневековому миру не кажется вам уж слишком веселым занятием, но увы, думаю это не так. Настоящее средневековье было не таким, как мы привыкли о нем думать, к превеликому удивлению почему-то поп-культура ошиблась с изображением этого времени.

Феодальная Европа была довольно разнообразным, удивительным местом, и, внимание, никаких серых тонов! Да, в то время были краски и люди ходили не в коричневом и сером, они наряжались как идиоты во все цвета подряд! Также люди знали, что земля была круглая и церковь не подавляла технологическое развитие, а наоборот, ему способствовала, особенно монахи, они были на переднем краю развития.

Цистерцианские монастыри например, были оснащены сложной системой водопровода, там даже были краны. Но тем не менее, знания считались полезными только, если они приближали тебя к пониманию Господа нашего. Но я знаю вы люд образованный, так что нет смысла мне повторять то, что вы и так давно знаете.

Зачем это? – Я уже давно… ну, не так давно, год, а то и немного меньше, хочу реализовать простую, красивую, но при этом достаточно достоверную и правдоподобную систему, и кажется, вот начало получаться. Вместо того, чтобы придумывать правило для каждого аспекта поединка рыцаря с длинным мечом против двух копейщиков, я решил дать это на откуп вам. Система более основана на описании, нежели на бросках, её правила способствуют достоверному отыгрышу, но не навязывают его, вы вольны решать сами какой будет ваша компания. В частности, при написании этих правил я вдохновлялся такими системами как Wushu и третей редакцией HârnMaster, а так же некоторыми словами Lindybeige. Ещё одна из причин, это конечно же практика в гейм-дизайне. Надеюсь это сможет послужить мне как портфолио.

Рождение

Самое важное в ролевых играх, это конечно же персонаж, здесь он рождается, растет и выходит в мир. С созданием персонажа на самом деле все предельно просто, каким Бог создал, таким и будешь. Ну почти.

Способности

Началом каждого персонажа есть его способности: физические, социальные и интеллектуальные.

Физические (ФИЗ) - Это сила, ловкость, сноровка, выносливость, все 5 чувств и даже голос.

Социальные (СОЦ) - Это ваша способность к взаимодействию с окружающими, характер и харизма.

Интеллектуальные (ИНТ) - Это разум, воля и остроумие, способность к здравой мысли и чистым суждениям.

Думаю, интуитивно понятно, какая способность за какую сферу деятельности вашего персонажа будет влиять в будущем. А теперь перейдем к самому интересному, генерации чисел!

Вам нужно бросить 2d6 и отнять большее число от меньшего. И к тому что вышло прибавить 2.

> Бросаю 2d6, выпало 3 и 2. Отнимаю большее от меньшего, 3-2=1. И прибавляю к нему 2, 1+2=3.

После того, как у вас будет 4 числа, распределите их на ваше усмотрение между способностями. И оставшееся число, как я полагаю самое меньшее, бросьте псам на растерзание.

> У сэра Тайрона получились следующие числа: 4,4,3 и 2. Он планирует стать разбойником, а в будущем по изволению судьбы, может и рыцарем. Поэтому, он распределяет числа таким образом:
> Физические: 4
> Социальные: 4
> Интеллектуальные: 3
> А 2 выкидывает.

Для наглядности ниже приведены значения чисел.

1	Ужасно
2	Плохо
3	Посредственно
4	Хорошо
5	Очень хорошо
6	Отлично
7	Легендарно

Очки способностей - В листе персонажа рядом с графой способностей, будет ещё графа очков способностей.

Очки способности равны значению способности и нужны в основном для конфликтов. Они будут опускаться и восстанавливаться по ходу игры. Когда очки способности уменьшаются ниже нуля, они становятся Негативными очками.

И так, следующее к чему мы приступим, это где, в какой семье ваш персонаж был рожден.

Бростье 2d6 и свертесь с таблицей. Это социальный класс вашей семьи

2-6	Крестьянин
7-8	Свободный человек
9/10	Цеховой мастер/Купец
11	Дворянин
12	Разбойник

Бросаем 2d6, выпало 9. Сэр Тайрон родился в семье цехового или гильдейского мастера.

А теперь подробнее рассмотрим каждый из классов.

Крестьянин - Крепостной, служащий своему сеньору. Сеньор дает крестьянам землю, что бы они на ней жили, её вспахивали и питались от неё. Английские крестьяне не платили налоги, но должны были отработать на земле сеньора трудовую повинность, бесплатно, обычно 30-60 дней в году. И при этом крепостные не имели права покидать земли своего сеньора.

Свободный человек - Обычно живущий в городе, но так же может быть фермером или скотоводом. Обычно это ремесленники, не работающие на цех или подмастерье. Так же это могут быть менестрели, монахи, клирики, солдаты, наёмники, да кто угодно.

Цеховой мастер - Ремесленник, философ или мастер другой деятельности, которому повезло работать в цеху или гильдии.

Купец - Странствующий по городам торговец, довольно опасное, но интересное и прибыльное занятие.

Дворянин - Собственно высшее сословие, класс сеньоров, начинается с рыцарей, идет сквозь всех лордов, баронов и прямиком к королю.

Так, теперь вы знаете кем родился ваш персонаж. Но кем он станет? Это решать уже вам, он может дальше двигаться по путям своей семьи и продолжить их дело, или может начать своё. Если это крепостной, он может сбежать, если его отец был купцом, он может забрать часть капитала и отправиться в свободное странствие.

В принципе в это время обычных людей особо ничего на месте не держало, кроме цеховых мастеров конечно, от их цеха и города зависела вся их жизнь. Но прочий люд, у которого особо много материальных сбережений не было, мог бросить все и начать странствие по стране. И многие так и делали, плюс ко всему этому церковь рекомендовала каждому хотя бы раз в жизни пройти паломничество.

Навыки

Вторая составляющая каждого персонажа, навыки.

Если способности, это то в какой сфере деятельности он более способен, в чем у него есть потенциал. То навыки, это то, что персонаж умеет. Для начала вы должны распределить очки между базовыми навыками, они есть у всех, их умеет каждый.

У вас есть 35 очков, которые вы можете распределить между навыками. Изначально каждый навык имеет значение 1, повышение стоит 2 очка. Так же можно за 1 очко купить специализацию, это более узконаправленное использование навыка, которые всегда на 1 ранг выше основного. То есть если у вас Сражение 3, то специализация Длинный меч, будет 4.

Значение чисел для наглядности

0	Не компетентен	1	Слепое махание палкой
1	Новичок	2	Рекрут
2	Ученик	3	Солдат
3	Подмастерье	4	Боец
4	Мастер	5	Воин
5	Великий мастер	6	Ветеран, мастер фехтования
6*	Легенда		

* На уровне 6 могут быть только специализации.

Боевой опыт - Да, боевой опыт - это навык. Боевой опыт показывает, как ваш разум и тело справляется со стрессовой ситуацией. Проверки обычно делаются, когда персонаж получает серьезную рану, его товарищ погибает у него на газах, он окружен и т.д.

Сражение - Это один из боевых навыков, он отражает ваше владение оружием ближнего боя, вашу ловкость.

Специализации: Драка, Борьба, Кинжал, Одноручный меч, Двуручный меч, Ударное оружие (топоры, булавы, клевцы), Цеп, Древкое оружие, Посох.

Битва - Это второй боевой навык. Он показывает, как вы сражаетесь на поле боя в строю, как хорошо вы выполняете свои обязанности в строю, как двигаетесь, замечаете слабые места в строю противника и пользуетесь всеми преимуществами, такими, как ваши братья по оружию, ландшафт и т.д.

Специализации: солдат, копейщик, пикинер, всадник.

Стрельба - А это третий и последний боевой навык. Думаю, и так понятно, что он значит.

Специализации: Лук, Арбалет, Метание.

Атлетика - Атлетические умения, лазанье, плаванье, прыжки, бег и тому подобное.

Акробатика - Ваша сноровка, исполнение акробатических трюков, кульбиты, как вы умеете падать и т.д.

Скрытность - Умение скрытно двигаться, хорошо прятаться и тихо ступать.

Внимательность - Умение обладать вашими чувствами, как хорошо вы замечаете то, что происходит вокруг.

Интрига - Умение вести себя в обществе. Нужно для того, чтобы пустить слух, собрать людей определенного типа, узнать какую-то информацию и т.д.

Ораторство - Умение выступать на публике, знание как заинтересовать публику и как повести её в определенном русле.

Риторика - Умение правильно подбирать слова, знание что сказать, как сказать и когда сказать. Ведение переговоров и дискуссий.

На этом с базовыми навыками покончено. Далее я просто приведу список профессиональных навыков. Остальные навыки напрямую зависят от того, кем вы были и чему учились. Ранг в навыке означает, что вы занимались этим примерно 2-3 года. То есть если у вашего персонажа есть навык Лекарь 4, значит он учился и работал в этой сфере от 8 до 12 лет, на ваше усмотрение. В принципе ограничений в выборе навыков нет, но не стоит забывать о здравом смысле, кем вы родились, где вы родились, это все влияет на ваши навыки. Эта игра не о манчкинстве и прокачке, а о жизни и вере ваших персонажей. Я не хочу ограничить вас в создании вашего персонажа, вы сами вольны решать, каким он будет. Так что даю это на откуп вам, но решайте со здравым смыслом и когда будете выбирать значение навыку, подумайте о том, сколько времени потратил персонаж, занимаясь этим, и как это повлияло на его жизнь. Потому что если вы мастер в работе по стеклу, то наверняка это ваш основной заработок, и вас все знают, как мастера работы по стеклу.

Навык	Специализации
Агрикультура	Разные виды культур.
Актерское дело	Разные виды типажа людей, как, дворяни, горожане и тд.
Алхимия	Разные техники, тикие как позолота или очистка.
Астрология	Астрономия, навигация по звездам.
Грамотность	Специализации для грамотности нет, грамотный человек умеет читать на ранге 1, и писать на ранге 2, проверок делать не нужно. Проверки делаются только при чтении, письменности и разговоре на латыне.
Езда верхом	Скаковые, конкурные и боевые лошади
Закон	Городские законы, крестьянские законы, права человека и тд.
Керамика	Разные стили
Кулинария	Разные национальные кухни.
Ловкость рук	Жонглирование, карманное воровство, фокусы.
Музыка	Разные виды инструментов.
Пивоварение	Разные типы напитков.
Танцы	Разные види танцев
Тактика	Осады, морские сражения, городска тактика и тд.
Уход за животными	Лошади, птицы, волы и тд.
Языки	Нужно отдельно каждый навык, для каждого языка. Уровень 4 означает, что вы можете свободно говорить, дальнейшее развитие навыка, это углубление в язык на уровне филолога.
Рисование	Картография, Разрисовка, Скетчи.
Инженерия	Фортификации, мельницы, осадные машины.
Рыбалка	Разные техники, такие как рыбалка с удочкой, сетью или копьем.

Навык	Специализации
Флетчинг	Создание стрел, болтов, луков.
Фуражировка	Разные типы местности.
Работа по стеклу	Разные стили.
Геральдика	Национальная или региональная геральдика.
Травник	Разные типы местности или растений.
Работа со шкурой	Дубление, пергамент, работа с кожей
Ювелир	Золотых, серебряный дел мастер, обработка камней, дизайн.
Слесарь	Создание замков, взлом замков.
Каменщик	Архитектура, строительство, вытеска камней, скульптор.
Математика	Геометрия, Бухгалтерия.
Кузнец	Работа по металлу, оружейник, бронник.
Шахтерское дело	Разные виды минералов или металлов.
Парфюмерия	Духи, ароматные масла, мыло.
Лекарь	Лечение болезней, лечение зубов, хирургия.
Мореплаванье	Навигация, мореплаванье.
Кораблестроение	Военные, торговые судна.
Выживание	Разные типы местности.
Работа с тканью	Портной, Вязание.
Дровосек	Вырубка, уход за деревьями.
Выслеживание	Разные типы существ.
Плотник	Резьба по дереву, создание бочек, колес.

Некоторые мастера все-таки могут захотеть ограничить набор навыков. В таком случае я предлагаю дать игрокам 37 очков, распределять точно так же, как базовые навыки, только профессиональные навыки начинаются с нуля.

Теперь, когда определены способности и навыки персонажа, нужно подумать о сути персонажа. Я хочу, чтобы здесь рождались живые персонажи, как живые люди, со своими чувствами, со своим мнением, со своим вкусом, со своими целями и интересами. Все эти способности и навыки ничего не значат, если персонаж ничего не чувствует, если он никуда не стремится, ничего не хочет и ничего не любит. Ниже приведены вопросы, на которые я рекомендую вам ответить, надеюсь они помогут вам создать живого персонажа, лучше представить его себе и другим. В листе персонажа я выделил целую страницу с этими вопросами, советую вам записать туда ответы, чтобы напоминать себе, кто ваш персонаж. По ходу игры ответы могут меняться, люди меняются, люди динамичны, так что не бойтесь все это менять.

Может вас могут напугать первые два вопроса о религии, но не стоит забывать, что феодальная Европа, это так же христианская Европа. Все верили в Бога и доктрина церкви была вокруг и везде, такой момент нельзя просто игнорировать.

Войдите в роль вашего персонажа, и представьте эти вопросы, как диалог с вашим персонажем. Отвечайте на них не от своего лица, а от лица персонажа

Вопросы

Какие у тебя отношения с Богом?

Как ты относишься к церкви?

Как ты относишься к людям?

Как ты относишься к семье?

Как ты относишься к себе?

Как ты относишься к своей работе?

Как ты относишься к деньгам?

Как ты относишься к дому?

Как ты относишься к королю?

Во что ты веришь?

Чего ты боишься?

Какая у тебя мечта?

В чем ты нуждаешься?

Кого ты любишь?

Кого ненавидишь?

Кто ты?

Мир

Мир – глава, в которой описаны законы, по которым живет этот мир. Здесь вы найдете базовую механику, правила усталости, несколько примеров а так же правила мирного конфликта, дискуссии. Если эта система вам понравится, то в будущем, в полной версии книги я бы хотел тут описать средневековую жизнь. Как люди жили, о чем думали, разные сферы жизни, и возможно даже правила по проведению футбольного матча. А пока могу вам порекомендовать посмотреть передачу Терри Джонса, “Средневековая жизнь”.

Terry Jones: Medieval Lives.

И наконец то, механика. Она предельно проста.

Ваша способность, это сколько шестигранных дайсов в вашем распоряжении, а навык, это сложность, против которой они бросаются. Любое число, которое выпало равным или меньше значению навыка, является успехом. Если нету ни одного успеха, это полный, или как мы его любим называть, критический провал.

При этом, вы не сразу владеете всеми своими дайсами. Способность, это максимальное количество дайсов, которое вы можете использовать. Но причисляются они за детали и описания.

Сер Тайрон собирается обыскать дом бейлифа Бернарда. Тайрон подозревает что именно Бернард был замешан в том, что его шайку браконьеров засудили и отрезали им по два пальца, теперь его парни не могут стрелять из лука. Тайрон хочет отомстить, но его честная натура не позволяет ему вредить человеку, если он не уверен, что это именно он виновен. Поэтому пока бейлифа нету дома, сер Тайрон решается туда прокрасться и поискать какие-то записи или документы, которые бы это подтвердили. Мы возьмем для этого Интеллектуальную способность Тайрона и навык Внимание, потому что тут не так важно само зрение, как логика, нужно знать где искать. Интеллектуальная способность 4, Внимание 3. Теперь приступим к процессу. Сначала Тайрон общим планом осмотрит дом (1), потом стол Бернарда (2), заглянет в сундук (3) и так же пороется в сумках (4). Всё, все 4 дайса, теперь бросаем 4d6 против 3. 5 4 4 3, 1 успех, на самом последнем дайсе. Сер Тайрон нашел что-то только в походной сумке Бернарда, похоже бейлиф действительно в этом замешан, хоть судебное решение принял не он. Но он довел это дело до Сент Олбанского суда. Правда документ не говорит, кто именно был судьей.

Но так же есть более простой вариант, вы просто бросаете все дайсы что есть, и уже потом, исходя из успехов описываете что произошло.

Мастер может увеличивать сложность, требуя определенное количество успехов. Допустим, чтобы залезть на эту стену, нужно набрать минимум 2 успеха.

К стати о лазанье на стены, хочу тут изложить мысль, которую я услышал от Lindybeige. Мысль эта об отношении к проверке. Обычно мы подстраиваем персонажей под мир, и каждый раз проверяем, сможет ли персонаж залезть на стену. Но стоит проверять не, смог ли этот персонаж залезть на стену в этот раз, а является ли эта стена той, на которую он в принципе может залезть. На это есть определенный шанс, и мы делаем проверку, чтобы узнать какая это стена, а не смог ли персонаж на неё залезть. При успехе, эта та стена, на которую он может залезть, при провале, это стена, на которую он пока не знает, как залезть. Человек смотрит на стену, и не пробует сразу на неё лезть, он сначала оценивает свои шансы, исходя из своего опыта лазанья по стенам он может определить, способен он залезть на эту стену или нет. Если человек понимает, что не залезет, то он и не будет пытаться лезть на неё в спокойных, мирных условиях. Но если выпадает полный провал (0 успехов), то человек не здраво оценил свои силы, попытался залезть на стену, на которую он не может залезть и свалился с неё. И если вы уже залезли раз на эту стену, то вы помнете как лезли, куда, как ставили ноги, за что держались и т.д. Так что если вы решили второй раз залезть на эту же стену, нет смысла делать ещё одну проверку. Разве что вы пытаетесь залезть в других условиях, в дождь, например. Так же стоит делать проверку в стрессовой ситуации, так как под давлением и спешкой человек может совершить ошибку, которую обычно бы не совершил. Таким образом мы подстраиваем мир под персонажей, а не наоборот.

Я бы хотел, чтобы вы использовали в этой системе этот подход к проверке, но не навязываю. Снова же, вы вольны сами решать какова будет ваша компания.

Конфликты и Противостояния

Противостояние – Это быстрое конфликтное действие, когда нужно решить, кто первый выхватил меч, кто кого повалил на землю и тд. Тут все просто, делаем обычный бросок, у кого больше успехов, тот и победил. Если ничья, то ничья, мечи были одновременно обнажены, вы потолкались, то так никто никого и не переборол. Если ничьей быть не может, значит побеждает тот, у кого больше навык, потом способность. А если все равно ничья, тогда пусть победит игрок.

Конфликт – Это составное, сложное действие, поделенное на раунды. Сначала нужно определить подходящую способность и навык под конфликт, навыков обычно может быть несколько, но способность одна. Если это спор например, то это будет социальная способность и навык риторика, если это армрестлинг, то физическая способность и навык атлетики. Временные рамки для раундов у каждого конфликта свои, для споров это например 5-10 минут, для сражения 5 секунд.

Конфликты делятся на два типа, пассивные и активные.

Пассивный конфликт происходит когда нужно узнать кто раньше закончит сложную задачу, например, кто быстрее залезет на дерево. Мастер заявляет необходимое количество успехов, каждый раунд персонажи делают бросок, и кто первый достигнет необходимого количества успехов - побеждает.

Активный конфликт происходит когда персонажи напрямую действуют друг против друга. Например, спор или драка. Все участники конфликта заявляют свои действия, набирают пул и бросают. После чего определите разницу успехов и отнимите результат от очков действующей способности соперника. За каждое негативное очко бросьте 1d6, если выпало меньше, чем ИНТ способность (обозначающую волю), то все в порядке, если больше - участник проигрывает. Нужно бросать только в момент получения негативных очков.

> Томасу в споре привели два значимых аргумента, на которые он не смог ничего ответить (2 успеха у противника). Очки его СОЦ опускаются до -2. Он бросает 2d6 против своей ИНТ (4). Выпало 7, Том проигрывает, ему больше чего сказать и нет сил спорить. Он соглашается с противником.

Со спорами и дискуссиями всё немного иначе.

Вам нужно распределить ваш пул между аргументами и контраргументами (атакой и защитой).

Аргументы должны помочь убедить вашего соперника, так что приводите их со смыслом. Аргументом так же может быть запугивание или подкуп, но это не всегда работает.

Контраргументы нужны для того, чтобы отбивать аргументы соперника. Это должен быть ответ на вражеский аргумент, если соперник сказал одно, а вы отвечаете совсем другим, это не контраргумент а аргумент.

Если при аргументировании был полный порвал (ни одного успеха). А контраргументы соперника были успешны, то контраргумент становиться аргументом.

Если вы не можете привести ни одного аргумента, хоть и долго думали, это не значит, что у вас плохая фантазия, это значит, что аргументов просто нет. В споре важнее аргументы, чем знание как донести слова, так как без аргументов не будет что доносить.

Да, с этой системой вору не получится просто пробросить 20ку и каким-то волшебным образом убедить дюжину стражников отпустить его.

После спора, очки СОЦ способности остаются на таком же уровне, если есть негативные очки, то они восстанавливаются до 0. Споры изматывают, и один проигранный спор может испортить настроение на целый день. Но за ночь отдыха очки восстанавливаются до своего максимального значения.

Не стоит проводить так каждый спор. Она предназначена только для значимых дискуссий. Например, если вы пытаетесь убедить трактирщика дать вам комнату, в то время как таверна закрыта на ночь, не стоит проводить спор по этой механике, сделайте обычную проверку или разыграйте это. Но если трактирщик не хочет пускать вас в таверну по каким-то личным убеждениям (например у вас знамёна враждебного сеньора), то думаю стоит воспользоваться этой механикой.

Механика споров опциональна. Вы так же можете проводить споры обычным броском или вовсе чистым отыгрышем.

Когда сэр Тайрон вышел из дома бейлифа после обыска. Его заметил местный дровосек Том, пока тот встал в ступоре удивления, Тайрон успел крикнуть – “Остановись Том, перестань думать, а то додумаешься до ложных выводов, я могу объяснить это недоразумение. Пойдем в паб, за мой счет”. Тайрону нужно убедить Тома не идти жаловаться бейлифу на него, начинается спор.

У Тайрона социальная способность 4 а риторика 3. У Тома способность 3, риторика 2. Начнем.

Раунд 1

Тайрон заказывает Тому жаренный кусок свинины и эль (1), сам подносит ему это (2), и при этом говорит, что на все сможет ответить адекватно (3). Томас контр аргументирует это следующими словами. (1) спасибо конечно за мясо, но ты не сможешь меня подкупить, я честный христианин. (2) Если говоришь, что сможешь ответить адекватно, я слушаю. (3) Лично я думаю, что ты обычный вор, никаких сверх мотивов у тебя не было, но раз уже я согласился пойти с тобой в паб, значит я все-таки хочу оправдать тебя. Ты не выглядишь как подонок, так что я готов тебя выслушать.
Теперь бросаем. Бросок Тайрона: 4,4,5. 0 успехов. Бросок Томаса: 6,3,4. 0 успехов.
Ну что же, этот раунд закончился ничем. То, что Тайрон угостил Тома элем и мясом абсолютно ничего ему не дало, остальные его слова не имели никакого веса, просто слова а не аргументы. Все сказанное Томаса дало лишь знать Тайрону, что тот ждет обьяснений.

Раунд 2

Дальше Тайрон начинает рассказывать, что сделали с его друзьями, что они уже без пальцев (1). Что Том сразу аргументирует тем, что его друзья были браконьерами и знали на что идут (1). У обеих успех, на этот раз слова Тайрона имели вес, но действительно, его друзья были браконьерами, Том успешно контр аргументировал.
На что Тайрон соглашается с ним, но говорит, что не было справедливого суда (2). Показывает документ, который нашел и говорит – “Это доказательство, что их просто привезли в Сэнт Олбанс и без суда отрезали пальцы” (3). Бэйлиф поступил своевольно, я думаю что скорее всего ему заплатили за это (4). Томас отвечает – “Не думаю, это обязанности бэйлифа так поступать, он выявил браконьеров, поймал их и отправил в Сэнт Олбанский суд(2). И влезть в чужой дом это не законно, тем более в дом бэйлифа, уверен был законный способ узнать это (3). Бросаем, у сэра Тайрона выпало: 3,1,5. 2 успеха. Бросок Тома: 6,2. 1 успех. Документ все таки весомое доказательство, на которое Тому нечего ответить, он начинает по малу убеждаться, что Тайрон прав.

Раунд 3

Тайрон – “Я с ними поступаю так же, как они со мной (1). Даже меньше, залезть в дом и забрать один документ не так плохо, как отрубить два пальца нескольким людям (2). Мои парни теперь не могут работать, как они смогут прокормить себя и свою семью? (3)”. На это Томас ему отвечает, что Тайрон не должен опускаться до их уровня, он должен быть выше этого (1). И что таков закон, отрезать два пальца браконьеру (2). После этого он добавляет, что не хочет, чтобы Тайрон дальше нарушал закон, что не обязательно мстить (3).

И Тайрон отвечает, что если выиграет это дело, ему больше не придется нарушать закон (4).
Бросаем. Бросок Тайрона: 5,5,1,3. 2 успеха. Бросок Томаса: 5,4,5. 0 успехов.
Слова Тайрона о том, что его парни не смогут нормально работать зацепили такого честного работягу, как Томаса. Томас начал говорить о том, что отрезать пальцы по закону, но по среди предложения понял, что это не справедливый закон, ведь они больше не смогут нормально прокормить свою семью, и не ловко затих. У Тома больше не осталось очков СОЦ, все последующие успешные аргументы будут уходить Тому в негативные очки.

Раунд 4

Тут цель Тома меняется, он не будет идти к бэйлифу если будет уверен, что Тайрон больше не будет нарушать закон.

Томас начинает говорить о том, что нет смысла снова нарушать закон, наверняка есть способ решить все законно. (1)
Тайрон отвечает, что если бы законный способ был, но бы это уже сделал. (1)
Бросаем, у Тайрона успех а у Тома провал.
Слова Тайрона звучат действительно убедительно. Томас получает негативное очко, бросаем d6 против ИНТ (3) способности Томаса, выпало 4. Томас убежден, он соглашается с Тайроном и говорит – “Ну что же, это имеет смысл. Ладно, ты не выглядишь злым, я тебе доверяю. Но знай, за свои поступки ты будешь отвечать перед Богом. Так что не будь глупцом, не вреди никому”.

На этом спор окончен, Тайрон победил и дальше нацелен отомстить судье, вот только теперь он не хочет ему отрезать пальцы. Он начинает думать над другим, более гуманным способом отомстить, может быть опозорить судью на людях…

Вовсе не обязательно доводить спор до конца. Соперник, как и в бою, может сдаться.

Развитие и обучение

Конечно, как и все люди, персонажи развиваются и учатся. На листе персонажа, рядом с навыком и его значением, есть ещё одна графа – опыт.

Опыт есть для каждого навыка, и что бы повысить навык, нужно набрать определенное количество опыта. А опыт вы можете получить тремя способами.

1. Практика – Более медленный способ, когда вы совершаете одно и то же действие снова и снова, чтобы усовершенствоваться. Это обычно спарринг, рутинная работа и так далее. За каждые 6 часов практики вы получаете очко опыта.
2. Изучение – Это обычно либо лекции, либо чтение книг, либо практика под инструкцией учителя. За каждый час изучения вы получаете 1 потенциальное очко опыта, но теорию нужно закрепить практикой. Поэтому что бы потенциальный опыт стал собственно опытом, нужно 6 практики. За эти 6 часов весь потенциальный опыт в этом навыке, даже который вы получили год назад, становится опытом. Но если вы практикуетесь под инструкции учителя, вам нужно всего 3 часа практики. Изучение, это единственный способ обучится новым навыкам. И не забывайте, хороших учителей не так просто найти и они обычно не работают бесплатно.
3. Ошибки – Самый быстрый способ обучится. Так как шишку на лбу от грабли запоминаешь на всю жизнь. За каждый полностью провальный бросок (0 успехов), вы получаете очко опыта. Но если вы специально совершаете много попыток, для того что бы получить опыт (например постоянно из любого попавшегося куска дерева вам под руки, вырезаете какую-то статуэтку), то это считается практикой.

Но в бою все не много по-другому, вы не получаете очко опыта на каждый провальный бросок. Вы получаете очко опыта за каждый бой, не важно, потерпели вы поражение или победили. ГМ может дать больше очков опыта за сражение, если считает, что бой был особо сложным, был для вас испытанием. Или противник был новым, не обычным для вас, с которым вы не привыкли драться (например, если солдат будет сражаться с медведем).

Нужно Навык+1*10 очков опыта, чтобы повысить навык. Как только вы набрали необходимое количество опыта, навык тут же повышается и все очки опыта аннулируются. Таким образом, чтобы обучится новому навыку, вам нужно 10 очков опыта, а что бы повысить навык с двух до трех, нужно 30 и т.д.

Война

Эта глава посвящена всем боевым взаимодействиям.

Сражение, Стрельба и Битва.

Базовый принцип такой же, как и в спорах, но с несколькими дополнительными правилами. Во первых, вам нужно будет распределять пул между всеми действиями в бою, а не только на атаку и защиту.

Для начала расставьте все фишки на клеточном поле боя, где 1 клетка = 1 метр.

Раунд – Это отрезок времени, в который все участники боя заявляют действия и тратят кубы. Раунд заканчивается только тогда, когда ни у кого большене осталось дайсов (закончился пул). Раунд длится 2-6 секунд.

Такт – это короткий отрезок времени, за который ходит один или больше участников. Тактов может быть сколько угодно, зависит от того, как участники решат распределить свои действия. Такт длится 0.5-2 секунды.

Действие – это действие одного участника боя.

Из действий состоит такт, а из тактов – раунд.

Очерёдность действий. Тут нету инициативы в классическом её понимании. Как в реальной жизни, вы не дожидаетесь свей очереди чтобы походить, вы просто начинаете действовать. Вот три правила, как это работает.

1. Кто первым заявил действие, тот и ходит первым.
2. Остальные могут заявить своё действие и походить одновременно с ним.
3. Или подождать пока он закончит действие, и уже походить после него.

Обычно вы будете выбирать второй вариант, так как в бою вас часто будут атаковать, а вы наверняка захотите защитится.

Вы так же можете заявить несколько действий в один тик, как например атака и защита.

Ниже приведены действия, на которые вы можете потратить пул. Ваш пул даётся вам на раунд и вы можете его растянуть, как хотите.

Действие	Описание
Движение	Вы можете двигаться на 10 метров за раунд бесплатно, или на 20 если потратите весь пул.
Встать	Если вы упали, чтобы подняться на ноги нужно потратить 2 куба.
Атака	Любой вид атаки. Сколько кубов вложите, столько и бросайте.
Защита	Аналогично как с атакой, только бросаете на защиту.
Другие действия	Открыть дверь, подобрать стрелу, залезть на камень и т.д. Обычно занимает 1 куб, но мастер, если считает нужным, может запросить больше

Атака - Подразумевает любой вид атаки, от удара кулаком до стрельбы из лука. Бросьте кубы, вложенные в атаку, количество успехов прибавляется к урону. Так же вместо атаки вы можете заявить другое агрессивное действие, например схватить, оттолкнуть, обезоружить и т.д. Если выпало больше успехов, чем у противника на защите, то действие успешное.

Защита - Подразумевает любой вид защиты, от уклонения до блокирования щитом. Бросьте кубы вложенные в защиту, отнимите свои успехи от успехов противника.

Захват – Единственное действие, которое может предпринимать схваченный противник, это защита. Если у защищающегося больше успехов, чем у атакующего, то он может либо вырваться из захвата, либо попытаться сделать контрзахват, совершается как контратака (смотреть ст.21). Так же захваченного противника можно бросить на землю (0 дробящего урона+успехи).

Зона контроля - У каждого участника есть своя зона контроля, это все окружающие его клетки, куда он может достать. Если он использует более длинное оружие, то зона контроля тоже становится больше.

Зоны контроля нету только у нейтрализованных противников.

Движение в зоне контроля враждебного существа возможно только на 1 метр за куб.

Кто бьет первым

Если участники атакуют друг друга одновременно, первым бьет тот, кто на более оптимальной дистанции для своего оружия. Например, если сэр с копьем сражается против сэра с топором, то сэр с копьем ударит первым. Но если сэр с топором подобрался к сэру

с копьем на близкую дистанцию, то первый бьет сэр с топором.

Если оба участника на оптимальной дистанции, то первым бьет тот, у которого больше мастерство оружия (см. Арсенал). Но это не значит от удар второго отменяется. Он все равно наносит удар, но со всеми штрафами от повреждений если таковые будут.

Готовность - Это действие проводится с целью узнать, что будет делать противник. Вы ждёте буквально пол секунды, чтобы понять его действия. Выберите существо в вашей зоне контроля (за исключением, если на поле боя только одно существо), это существо обязано заявить своё действие сейчас, после чего вы можете заявить своё действие и действовать одновременно. Так же оно может заявить действие готовности в ответ на вас, тогда вы просто пару секунд смотрите друг на друга в ожидании действий, что означает что вы оба теряете куб из пула.

Бездействие или отдых - Если уже все участники походили (у всех закончился пул) а вы так и не начали ничего делать, то вы профукали свой шанс. Ваш пул уходит в бездну и сразу же начинается новый раунд. Но за счет бездействия вы восстанавливаете усталость. Так что если в голове у некоторых хитрых бастардов возникла мысль “Хмм, я подожду пока все по ходят, у всех закончатся дайсы и никто не сможет защищаться. А потом начну ходить сам…”, то увы нет, у вас не получится.

Пересеченная местность

Пересеченной местностью считается лес, болото, палуба корабля по среди плаванья и вообще любая местность с препятствиями. Если сражение происходит в помещении, то для участников у которых длинна оружия равна или больше свободному пространству вокруг, местность считается пересеченной, но только для рубящих ударов. То есть, если вы сражаетесь в коридоре 2 метра шириной с алебардой, у которой досягаемость как раз 2 метра, то эта местность для вас пересеченная.

Сражение в пересеченной местности не дает ни каких штрафов, просто добавляет 3 правила.

1. Когда вы совершаете какое-либо физическое действие и при проверке у вас полный провал (ни одного успеха), то с вами случается неудача. Вы уперлись спиной в дерево, зацепились ногой за корень, вступили в яму, ударили алебарду об стену и т.д. При этом вы теряете 1 куб, если у вас кубов больше не осталось, то противник получает контратаку против вас на 1 куб.
2. Когда вы совершаете передвижение, вам нужно выделить кубы из пула что бы выбросить 2 успеха по Сражению или Битве (зависит от обстоятельств), если 2 или больше успехов, перемещаетесь без происшествий, если 1 успех, продвигаетесь только на половину дистанции, если провал, то вы вообще за что-то зацепились, поскользнулись и упали. При стрельбе нужно потратит 1 дополнительный куб, что бы лучше прицелится. Если куб не тратить, то на 1 успех будет меньше. Это требует не каждая пересеченная местность, если вы сражаетесь на ровном болоте например, то это правило не считается.

Контратака или Рипост

Если у защищающегося выпало успехов больше, чем у атакующего, то разницу успеха можно перевести в кубы и контратаковать за них. Это в первую очередь зависит от мастерства вашего оружия (смотреть главу Арсенал). Если мастерство больше чем у противника, то контратаковать можно, но максимальное количество кубов при контратаке не должно превышать разницу в мастерстве ваших оружий. Если мастерство оружия такое же, как и у противника, то контратаковать можно только на 1 куб. А если мастерство меньше чем у противника - то контратака не возможна.

Сэр Тайрон парирует своим длинным мечем (мастерство 4) удар боевого молота сэра Питера (мастерство 2). У Тайрона выпало 3 успеха а у Питера 2, сэр Тайрон может контратаковать на (3-2) 1 куб.

Зона попадания

Успешность атаки и зона попадания даётся одним броском. Посмотрите на числа, которые у вас выпали при броске атаки, они дают вам разные опции, среди который вы можете выбирать нужную вам зону попадания.

Даются они по следующим правилам.

Четный дубль - означает попадание в голову.

Нечетный дубль - попадание по ногам.

Без дубля - торс, руки.

Потом сами числа, они позволяют более точно настроить зону попадания, определить точку попадания. Вы можете брать все числа из броска, кроме дублей, успех это или не успех, не важно. Число дубля берется только если вы бросаете два куба и выпадает дубль.

Голова	Точка попадания
1-2	Череп
3-4	Лицо (3 - верхняя; 4 - нижняя часть)
5-6	Шея

Ноги	Точка попадания
1-3	Бедра
4	Колено
5-6	Голень и ступни

Торс	Точка попадания
1-4	Торс
5	Плечо и предплечье
6	Локоть и кисти

Сэр Тайрон рубит своим длинным мечем по сэру Майклу на 4 кубика. У него выпало 1,4,5,5. 2 успеха и как мы видим, есть нечетный дубль (5,5), который позволяет ему рубить по ногам, а остальные числа позволяют ему ударить Майкла в бедро (1) или колено (4).

Так же вы можете заранее назначить зону попадания (не точку попадания, она так же берется из броска). Увеличив сложность попадания (уменьшив навык) на 1.

Изнеможение

Изнеможение появляется от 4 вещей.

1. Бессонная ночь, если вы не спали ночью, получаете 1 пункт изнеможения.
2. Недоедание. Если за сутки вы ничего не ели, получите 1 пункт изнеможения.
3. Жажда. Если за 8 часов (4 в жару) вы ничего не пили, получите 1 пункт изнеможения.
4. Работа. Если вы целый день усиленно работали, получите 1 пункт изнеможения.

Каждый пункт изнеможения уменьшает очки всех ваших способностей. Что бы уменьшить изнеможение нужно поспать, поесть, попить или отдохнуть 8 часов.

Усталость

Усталость работает так же, как и изнеможение. Но появляется за каждые 6 активных раунда в бою. Усталость уменьшается за каждый раунд отдыха (бездействия). Так же на это влияет нагрузка, чем больше нагрузка тем быстрее вы устаёте.

Раны и лечение

Урон, который проходит сквозь ваши доспехи, отнимает очки ФИЗ способности. Так же, как и в споре, когда ФИЗ уходит в негативные очки, бросьте d6 за каждое негативное очко, если выпало больше вашей ИНТ, то вы выведены из строя, но не мертвы. Смерть наступает когда ФИЗ уходит в -1*. При этом вы не получаете штрафы за раны, так как в бою вам в мозг ударяет адреналин и вы просто не замечаете раны и боль. Но как только бой закончится, вы сразу начинаете чувствовать на себе каждое попадание противника. Ваша ФИЗ способность уменьшается на количество урона (Тайрону нанесли клевцом 2 урона, после боя его ФИЗ уменьшается с 6 до 4).

На этом с уроном все, если хотите, можете записывать каждую отдельную рану и по отдельности их лечить.

Кровотечение (Опционально)

Если ФИЗ ушла в минус, то каждые 1-2 минуты (зависит от раны) вы получаете ещё одно негативное очко, пока вам не предоставят первую медицинскую помощь.

Лечение

ФИЗ очки восстанавливаются по одной в 2 дня, негативные очки восстанавливаются по одной в 10 дней.

Пока у персонажа есть негативные очки, он не может предпринимать активных физических действий, он очень слаб и лучшее решение в это время отдыхать и никуда не соваться. Так же лекарь может ускорить процесс восстановления, сделайте проверку навыка и посчитайте каждый успех. Успех ускоряет восстановление одного очка способности в два раза. (очко восстанавливается за 1 день, негативное очко за 5 дней).

Сэр Тайрон получил стрелу из длинного лука в живот на 5 повреждений. В общей сумме он восстановится за 10 дней, но его подлатал лекарь на 3 успеха. Это значит, что 3 очка восстановятся в два раза быстрее. Теперь сэр Тайрон полностью вылечится за 7 дней.

Арсенал

Валюта

1 Фунт (L) = 20 Шиллингов

1 Шиллинг (S) = 12 Пенни (D)

Оружие

Есть великое множество всяких оружий, изначально оружие было создано для нанесения прямых повреждений человеку. Но потом, когда стремительно начали развиваться доспехи в XV веке, и привычное оружие была против них практически не эффективно, оружейники начала придумывать оружие для обхода тех самых доспехов, такое как моргенштерн, пернач, боевой молот, пол-хаммер и много-много разных. Здесь будет переведен список европейского оружия XII-XV веков и конструктор мечей.

Повреждения

Повреждения оружия прибавляются к вашим успехам и успехам, есть три вида повреждений, которые обозначены соответствующими символами.

Р - Рубящий; П - Проникающий; Д - Дробящий

(#) - повреждения против доспехов

[#] - повреждения против твердых доспехов

Мастерство

Мастерство отображает все преимущества, которым обладает оружие. Баланс, длина, вес, гарда, удобность и т.д. Если мастерство вашего оружия больше, чем у противника, то это позволяет вам контратаковать и наносить удары первыми, как написано выше.

(#) - Число в дугах обозначает мастерство для колющих ударов.

#/# - Числа между слешем обозначают мастерство на разной длине оружия. Длинной палкой сложнее орудовать вблизи. Это так же и является показателем досягаемости оружия, сколько чисел - на столько метров оно может достать.

Оружие	Повреждения	Мастерство	Цена
Нож	1р, 0п	1	d2
Кинжал	0р, 1п	1	d5
Тонкий кинжал	0р, 1п	1 (2)	d8
Ручной топор	3р	2	d11
Боевой топор *	3р, 1[2]п	2	d36
Длинный топор	4р, 2[3]п	2	d40
Секира	6р, 1п	1/0	d54
Бородовидный топор	5р, 1п	2/0	d62
Бродэкс	7р	0/0	d55
Булава	2д	2	d30
Пернач	3д (4д)	2	d50
Шипастая булава *	3д	2	d44
Боевой молот *	2д, 1[3]п	2	d30
Клевец *	1д, 2[4]п	2	d28
Охотничье копье	1п	5/3	d1
Легкое копье	2п	5/3	d2
Тяжелое копье	3п	4/3	d5
Годендаг	2д, 2п	4/2	d18
Пика	2п	3/3/1/0	d6
Алебарда *	4р, 3п	3/2/0	d60
Пол-экс	5р, 2д	2/2/0	d48
Глефа	4р, 3п	2/1	d40
Пол-хаммер *	4д, 3п	2/0	d54
Вульж	4р, 2п	2/1	d36
Посох	1д	5	d2
Палка	1д	2	d1

* Оружие как клевцы, шестоперы или шипи боевых топоров и т.д. имеют свойство застрять в доспехе противника. Если удар пробил твердый доспех и нанес повреждения, это значит, что оружие застряло в доспехе. Что бы вытянуть оружие, нужно потратить 1 кубик из пула.

Конструктор мечей

Здесь предоставлен конструктор мечей, изначально вы берете заготовку меча, а потом выбираете баланс, длину клинка, тип клинка и т.д. Тем самым увеличивая или уменьшая цену.

Одноручные мечи

Свойство	Мастерство	Цена
Заготовка для меча с обычным балансом	2 (3)	d40
Плохой баланс	2	-20
Хороший баланс	3	+20
Отличный баланс	3 (4)	+40
Укороченный клинок	-1 (+1)	0
Удлинённый клинок	+1 (0)	+15

Клинок	Повреждения	Мастерство	Цена
Тупое остриё	Колющий становится 0д		-15
Простой	2р, 1п		+30
Тонкий	1р, 2п		+35
Тонкий II	1р, 2п	+1	+60
Легкий	2р, 1п	+1	+50
Универсальный	2р, 2п		+45
Легкий универсальный	1р, 1п	+1 (+2)	+60
Широкий	3р, 1п		+50
Однолезвийный	3(4)р, 0п		0
Кривой	3р, 0п	+1 (0)	+45

Шаблоны одноручных мечей

Меч	Повреждения	Мастерство	Цена
Дешевый меч	2р, 1п	1 (2)	d50
Простой меч	2р, 1п	2	d70
Рыцарский меч	3р, 1п	4 (3)	d125
Короткий меч	1р, 2п	1 (4)	d75
Фальшион	3(4)р, 0п	3	d55
Шпага	1р, 1п	5 (4)	d135
Скимитар	3р, 0п	3	d85

Полуторные мечи

Свойство	Мастерство	Цена
Заготовка для длинного меча	3 (4)	d100
Плохой баланс	3	-40
Хороший баланс	4	+40
Отличный баланс	4 (5)	+100
Укороченный клинок	+1 (0)	+15
Удлинённый клинок	0 (+1)	+20

Клинок	Повреждения	Мастерство	Цена
Тупое остриё	Колющий становится 0д		-25
Простой	3р, 1п		+50
Тонкий	2р, 2п		+65
Тонкий II	1р, 2п	+1	+80
Легкий	2р, 2п	+1	+110
Универсальный	3р, 2п		+80
Широкий	4р, 1п		+70
Однолезвийный	4р, 0п		+50
Тяжелый	4р, 2п	-1	+55

Двуручные мечи

Свойство	Мастерство	Цена
Заготовка для двуручного меча	2/3	d130
Плохой баланс	0 (-1)	-50
Хороший баланс	0 (+1)	+50
Отличный баланс	+1	+100
Укороченный клинок	+1/0	+20
Удлинённый клинок	-1/+1	+20

Клинок	Повреждения	Мастерство	Цена
Тупое остриё	Колющий становится 0д		-25
Простой	4р, 1п		+50
Тонкий	3р, 2п		+65
Тонкий II	2р, 2п	+1	+80
Легкий	3р, 2п	+1	+110
Универсальный	4р, 2п		+80
Широкий	5р, 1п		+70
Тяжелый	5р, 3п	-1	+65

Шаблоны полуторных мечей

Меч	Повреждения	Мастерство	Цена
Дешевый длинный меч	3р, 0д	3	d85
Длинный меч	3р, 1п	3 (4)	d150
Меч бастард	2р, 2п	3 (4)	d165
Боевой меч	4р, 2п	3 (4)	d215
Однолезвийный	4р, 0д	4	d140
Благородный меч	3р, 2п	4 (6)	d300

Шаблоны двуручных мечей

Меч	Повреждения	Мастерство	Цена
Двуручный меч	4р, 1п	2/3	d180
Цвайнхандер	4р, 2п	1/4	d230
Клеймор	5р, 1п	3/3	d165
Хороший двуручный меч	3р, 2п	3/5	d260

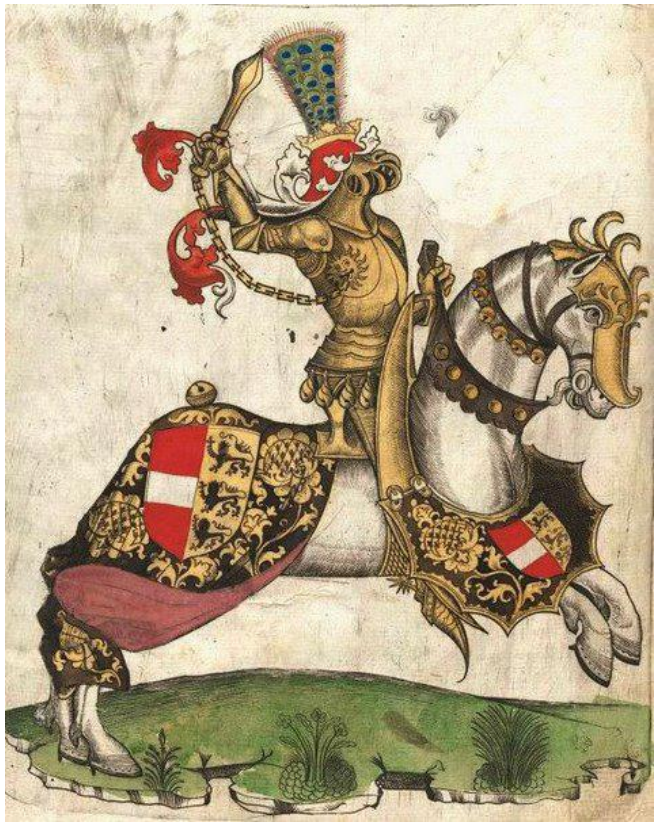
Оружие дальнего боя

У стрелкового оружия есть три характеристики.

1. Дистанция – Измеряется в метрах, это 4 числа, близкая дистанция, средняя, дальняя и экстремальная. За стрельбу по близкой дистанции нет никаких штрафов, но если стрелять дальше, то насчитывается штраф к навыку: -1 за среднюю, -2 за дальнюю и -3 за экстремальную. Навык может минимум упасть до 1, дальше штрафы уже начисляются к пулу.
2. Повреждения.
3. Требование к ФИЗ способности. Что бы нормально натянуть длинный лук, нужно быть действительно сильным. Поэтому если ваша ФИЗ меньше чем запрашиваемая, повреждения уменьшаются на 1 за каждый пункт разницы.

	Дистанция	Повреждения	ФИЗ
Короткий лук	20-40-80-160	3	
Длинный лук	20-50-100-200	4	4
Боевой лук	20-60-120-240	5	5
Арбалет	25-40-80-160	5	
Тяжелый арбалет	20-50-100-200	6	

Тип стрел	Эффект
Обычные	Нет
Широкие	+1 урон (-1)
Бодкин	Урон [+1]



Щиты

Щиты дают два преимущества, собственно само блокирование щитами, и так же возможность контратаковать. Так как щитом можно отодвинуть оружие противника в сторону, или одновременно защищаться и бить.

Защита - показывает, на скольких кубах вы получаете автоматический успех при защите.
Защита от стрел - То же самое что и выше, только касательно блокирования стрел, болтов и т.д.
Контр атака - показывает, достаточно ли проворный этот щит для контр атак.

Круглый щит	Защита	От стрел	Нагрузка	Цена
Малый	0	0	0	d24
Средний	1		0	d40
Большой	2		1	d50
Рыцарский щит				
Малый	2	1	0	d58
Большой	3	2	1	d70
Прочие				
Каплевидный	2	2	1	d78
Ростовый	4	3	2	d96

Доспехи

Есть множество видов доспехов, огромная куча разновидностей шлемов и т.д. И все это оцифровать довольно сложно, да я и не вижу в этом смысла для этой системы. Здесь будут приведены популярные виды доспехов и базовые материалы для них. Но для начала объясню, как доспехи работают.

Есть два базовых типа доспехов, мягкие и твердые. Мягкие – сделанные собственно из мягких материалов, а твердые из твердых, коим обычно является сталь.

Основная разница между ними в том, что мягкие можно пробить, а твердые практически невозможно (только специальное оружие может их пробить). Поэтому они по-разному влияют на поглощение повреждений. У туники из вареной кожи и у кольчуги может быть одинаковый рейтинг защиты, но поглощают повреждения они по-разному.

Весь рубящий или колющий урон, который мягкий доспех не смог поглотить, пробивает доспех и идет в его носителя. А твердые доспехи полностью останавливают рубящий урон, но не полностью поглощают кинетическую энергию от удара, так что импакт все же может пройти сквозь доспех и носитель доспеха получит травму. Поэтому комбинировать твердый нагрудник с мягким гамбезоном это хорошая идея.

Теперь как это работает в игре.

У доспеха есть две защитные характеристики.

1. Поглощение Урона – собственно поглощение ударов, энергия которых направленно на маленькую площадь. Рубящий и колющий урон.
2. Поглощение Импакта – Поглощения самой ударной силы, энергии удара. Дробящий урон.

Обсчитывается это следующим образом.

Повреждения	Мягкий	Твердый
Рубящие =	- урон	- (урон + импакт) Остаток становится дробящим.
Проникающие =	- урон	- урон
Дробящие =	- импакт	- импакт

Как вы могли заметить, против противников облаченных в тяжелый доспех, лучше использовать колющие удары или дробящие оружие.

Далее будут приведены материалы доспехов.

Тип доспеха	Поглощение урона
Мягкий	0-2
Твердый	1-4*

* Поглощение урона может быть 5 только у толстых пластин, которые слишком тяжелые для использования в бою. Но обычно турнирные латы делаются из них.

Материал	Поглощение импакта
*Стеганная ткань (акетон, гамбезон)	1-2
Кожа	0
Варенная кожа (Cuir bouilli)	1
Кольчуга	0
Ламелляр	1
Пластины, латы.	2

Внимание!

Когда вы комбинируете разные материалы (например, одеваете стеганку под кольчугу), вы не складываете их защитные характеристики, а берете лучшую от каждого материала, таким образом, если надеть стеганку под кольчугу, останется поглощение урона кольчуги, но к нему добавится поглощение импакта стеганки.

* Если под твердый доспех не надеть стеганку, то нагрузка увеличивается на 1.

Доспехи могут быть разного типа и качества. Например, могут быть легкие латы с поглощением урона 2, или бахтерец (кольчуга с пластинами, прикрепленными сверху) с поглощением урона 3. Возможные любые вариации и комбинации.

Нагрузка

Нагрузка не дают вам сразу штраф к пулу, она уменьшает время, за которое вы устаете. Чем тяжелее на вас доспехе, тем быстрее вы устанете. Каждое очко нагрузки кумулятивно уменьшает количество раундов, за которые вы устаете (стандартно 6). То есть, сэр Тайрон облаченный в полный латный доспех с нагрузкой 4, будет терять по кубу из пула за усталость каждые (6-4=2) 2 раунда.

Обычно, даже тяжелый латный доспех, хорошо сложен и не дает большой нагрузки. Нагрузка идет в основном из за брони на руках, ногах и шлемов.

На руках	Нагрузка	
Кольчуга	1	
Пластины	2	
На ногах	**Нагрузка**	**Передвижение**
Кожа	0	-1
Кольчуга	0	-2
Пластины	1	-3

Шлемы

Шлем	Нагрузка	Покрытие
Кольчужный капюшон	0	Череп
Авэнтейл (кольчужный воротник)	0	Шея
Шапель	0	Череп
Салад	0	Череп и верхняя часть лица (для колющих только лицо)
Барбута	1	Череп и лицо (для колющих только лицо)
Бацинет	1	Вся голова
Закрытый шлем (Бургиньот, Салад, Армет)	2	Вся голова (Поглощение импакта +1)
Горгет (латный воротник)	1	Шея

Здесь с доспехами все. В полной версии книги здесь будет описан каждый вид доспеха (гамбезон, хауберк, бригандина и тд.) с рисунками. Так же будут приведены цены множества разных товаров и услуг.

Персонал

Шаблоны навыков

Крестьянин

Агрикультура	3-4
Грамотность	0-2
Закон	1, крестьянские права 2
Музыка	1, пение 2
Танцы	1, народные танцы 2
Рыбалка	1-4
Травник	0, сельская местность и леса 1.
Лекарь	1, лечение болезней 2.
Геральдика	1, региональная 2

Минестрель

Актерское дело	3-4
Грамотность	2-3
Ловкость рук	2, жонглирование и фокусы 3
Музыка	4-6
Танцы	3-5

Солдат

Грамотность	1-2
Уход за животными	1, лошади 2
Рыбалка	1, рыбалка с сетью 2
Флетчинг	2, создание стрел 3
Фуражировка	2, поля 3
Геральдика	2, региональная 3
Лекарь	1, первая помощь 2
Выживание	1
Выслеживание	1, люди 2

Оружейник

Грамотность	2
Закон	2, городские законы 3
Флетчинг	3-4
Работа со шкурок	1, работа с кожей 2
Ювелир	1-2, дизайн 2-3
Кузнец	3, оружейник, работа по металлу 4
Плотник	2-3

Рыцарь

Грамотность	2-3
Езда верхом	3-4, боевые лошади 4-5
Закон	2, закон войны 3
Танцы	2-3
Тактика	3-5
Уход за животными	2, лошади 3
Французский	4-6
Флетчинг	2-3
Фуражировка	2, поля 3
Геральдика	3, национальная 4
Кузнец	1, оружейник и бронник 2
Лекарь	1, первая помощь 2
Выживание	1
Выслеживание	1, люди 2

Охотник

Уход за животными	1, дичь 2
Грамотность	0-2
Флетчинг	2, создание стрел 3
Фуражировка	1, лес 2
Травник	1, лес 2
Работа со шкурой	1, освеживание 2
Выслеживание	3, дичь 4

Шаблоны доспехов

В принципе эта система достаточно простая, что бы параметры просто с импровизировать на ходу. Обычно, как и способности, так и навыки у НПС от 3 до 5.

Ниже будет приведено просто снаряжение для разных типов войск.

Солдат XIII века

	Урон	Импакт	Покрытие
Кольчужный капюшон	3	0	Голова, шея
Гамбезон	1	1	Торс, руки
Кожаная туника	2	0	Торс, Бедра

Солдат XIV века

Нагрузка: 0; Движение: 9.

	Урон	Импакт	Покрытие
Шапель	2	2	Череп
Акетон	1	1	Торс, руки, бедра
Бригандина	3	1	Торс, плечи.
Кольчужные чулки	2	1	Ступни, голень

Солдат XV века

Нагрузка: 1; Движение: 7.

	Урон	Импакт	Покрытие
Шапель	3	2	Череп
Гамбезон	1	2	Торс, руки.
Бригандина	3	2	Торс, плечи.
Латные рукавицы	2	2	Локоть и кисти
Латные поножи	2	2	Ноги

Солдат XV века Мк. II

Нагрузка: 1; Движение: 7.

	Урон	Импакт	Покрытие
Открытый салад	3	2	Череп и верхняя часть лица.
Гамбезон	1	2	Торс, руки.
Кирасса	3	2	Торс, плечи.
Латные рукавицы	2	2	Локоть и кисти
Латные поножи	2	2	Ноги

Шаблоны персонажей

sir Byron William Rosenstone

Бывший рыцарь замка Хэлсли.

Физ 6 Соц 4 Инт 4

Базовые навыки	Ранг	Специализации
Боевой дух	3	
Сражение	4	Длинный меч 5
Битва	3	
Стрельба	1	
Атлетика	3	
Акробатика	2	
Скрытность	1	
Внимание	3	
Интрига	1	
Ораторство	3	
Риторика	3	
Проф. навыки	Ранг	Специализации
Грамотность	2	
Езда верхом	3	Боевые лошади 4
Закон	2	Закон войны 3
Танцы	2	
Тактика	4	Осада 5
Уход за животными	2	Лошади 3
Французский	4	
Фуражировка	2	Поля 3
Геральдика	3	Национальная 4
Кузнец	1	Оружейник и Бронник 2
Лекарь	2	Первая помощь 3
Выслеживание	1	Люди 2

sir Benedict Paul Blackwood

Сквайр сэра Тайрона, который не смотря ни на что, остается верным своему господину.

Физ 5 Соц 3 Инт 5

Базовые навыки	Ранг	Специализации
Боевой дух	2	
Сражение	5	Древкое оружие 6
Битва	4	
Стрельба	1	
Атлетика	4	
Акробатика	1	
Скрытность	2	
Внимание	3	Зрение 4
Интрига	2	
Ораторство	1	
Риторика	2	
Проф. навыки	Ранг	Специализации
Астрология	1	Навигация по звездам 2
Грамотность	2	
Езда верхом	2	Боевые лошади 3
Музыка	2	Пение 3
Танцы	3	
Уход за животными	3	Лошади 4
Французкий	3	
Инженерия	2	Фортификации 3
Фуражировка	3	Поля 4
Геральдика	2	Национальная 3
Кузнец	2	Оружейник и Бронник 3
Лекарь	1	Первая помощь 2

Quet

Alan Clarke

Физ 6 Соц 3 Инт 4

Базовые навыки	Ранг	Специализации
Боевой дух	3	
Сражение	3	Кинжал 4
Битва	2	
Стрельба	5	
Атлетика	3	
Акробатика	2	
Скрытность	4	
Внимание	3	
Интрига	1	
Ораторство	1	
Риторика	1	
Проф. навыки	Ранг	Специализации
Грамотность	1	
Работа со шкурой	2	Освеживание 3
Флетчинг	2	Создание стрел 3
Фуражировка	3	Лес 4
Травник	1	Лес 2
Выживание	3	Лес 4
Дровосек	2	Уход за деревьями 3
Выслеживание	2	

Лесник и охотник округа Хэлмсли, который по изволению судьбы влип в приключение вместе с сэром Тайроном и Бенедиктом.

Бестиарий

Звери не люди, и работают не много по другим правилам. У зверей есть два значения ФИЗ способности, первое показывает их пул, второе - их живучесть. При этом против зверей не работают контрудары. Так же обычно у них нет СОЦ способности, а ИНТ отображает в основном волю.

Так же некоторые животные, такие как волки или рыси, при атаке набрасываются на противника и помимо укуса, пытаются уложить жертву на землю. А некоторые при этом ещё и хватают её.

Сбивание – Многие собачие и кошачие звери часто пытаются сбить противника. Это проводится как обычная атака, которую нельзя парировать, только блокировать или уклонится. При успехе противник сбит с ног и схвачен.

Атака с захватом – Если атака успешна, то помимо получения повреждений, жертва ещё и схвачена.

Охотничий пес

Физ 5/3 Инт 4

Навыки	Ранг	Специализации
Боевой дух	4	
Сражение	3	
Атлетика	3	
Акробатика	1	
Скрытность	5	
Внимание	6	
Выживание	3	
Выслеживание	5	Звери 6

Атака	Повреждения	Мастерство
Укус	1[0]д	0
Когти	0р	1

Волк

Физ 5/3 Инт 3

Навыки	Ранг	Специализации
Боевой дух	4	
Сражение	4	
Атлетика	3	
Акробатика	2	
Скрытность	4	
Внимание	6	
Выживание	4	
Выслеживание	4	

Атака	Повреждения	Мастерство
Укус	2[1]д	0
Когти	0р	1

Рысь

Физ 7/3 Инт 3

Навыки	Ранг	Специализации
Боевой дух	3	
Сражение	4	
Атлетика	2	
Акробатика	3	
Скрытность	5	
Внимание	3	
Выживание	3	
Выслеживание	3	Звери 4

Атака	Повреждения	Мастерство
Укус	1[0]д	1
Когти	1р	1

Медведь

Физ 4/7 Инт 4

Навыки	Ранг	Специализации
Боевой дух	3	
Сражение	4	
Атлетика	5	
Акробатика	1	
Скрытность	4	
Внимание	4	
Выживание	5	
Выслеживание	3	Звери 4

Атака	Повреждения	Мастерство
Укус	4к	1
Удар	3д	1

Лось

Физ 6/5 Инт 2

Навыки	Ранг	Специализации
Боевой дух	3	
Сражение	3	
Атлетика	3	
Акробатика	1	
Скрытность	3	
Внимание	4	
Выживание	4	

Атака	Повреждения	Мастерство
Удар рогами	2д	1
Удар рогами с разбега	4д	2

Вепрь

Физ 4/4 Инт 3

Навыки	Ранг	Специализации
Боевой дух	5	
Сражение	4	
Атлетика	3	
Акробатика	1	
Скрытность	3	
Внимание	3	
Выживание	3	
Выслеживание	3	Звери 4

Атака	Повреждения	Мастерство
Укус	2к	1
Бодать	5д	2